

## **KIDS EAT & PLAY** **(Perencanaan Pendirian Rumah Makan Khusus Anak- Anak)**

**Siska Oktavia<sup>1</sup>, Megawati<sup>2</sup>,**

**Jurusan Manajemen STIE Multi Data Palembang**

<sup>1</sup> Siskaoktavia60222@yahoo.com, <sup>2</sup> Megawati@stie-mdp.ac.id

### **Abstrak**

*Kids Eat & Play merupakan usaha yang bergerak di bidang jasa rumah makan khusus anak- anak. Usaha ini menawarkan berbagai macam makanan masakan nusantara yaitu nasi selimut panda, nasi matahari, nasi selimut beruang, pasta burung, mie warna warni, sop warna warni. Usaha ini berlokasi di jalan Jaksa Agung R. Soeprapto, bukit besar, ilir barat 1. Alasan memilih usaha ini dikarenakan belum adanya rumah makan nusantara khusus anak anak dengan fasilitas tempat bermain untuk anak – anak. Promosi yang akan di lakukan melalui media online, brosur, dan mulut kemulut. Dalam melakukan usaha KIDS EAT & PLAY membutuhkan modal sebesar Rp365.839.000 yang terdiri dari modal kerja, investasi , legalitas, biaya gaji, dan operasional. Berdasarkan metode analisis keuangan yang digunakan pengembalian modal untuk investasi yang dikeluarkan oleh KIDS EAT& PLAY adalah 2 tahun 2 bulan 20 hari. Berdasarkan perhitungan menggunakan Payback Period (PP). Peneliti juga mempertimbangkan kelayakan usaha jasa KIDS EAT& PLAY menggunakan Net Present Value (NPV), dengan hasil sebesar Rp. 178.499.429 yang dapat dikatakan layak karena nilai NPV> 0, kemudian Internal Rate of Return (IRR) KIDS EAT & PLAY dengan hasil 19,24% yang dapat dikatakan layak karena nilai IRR> dari BI rate 5,75% dan Average Rate of Return (ARR) KIDS EAT & PLAY dengan hasil 107% dari hasil tersebut dikatakan bahwa usaha ini layak dijalankan karena hasilnya lebih dari 100%, serta Provitability Index (PI) KIDS EAT & PLAY dihasilkan sebesar 1,49 yang dapat dikatakan layak karena nilai PI > 1. Dari semua hasil perhitungan tersebut, KIDS EAT & PLAY layak untuk dijalankan sebagai usaha mikro, kecil, dan menengah. Berdasarkan aspek kelayakan usaha, Kids Eat & Play dinyatakan layak untuk menjalankan dan prosek menguntungkan di masa yang akan datang.*

**Kata Kunci : Kids Eat & Play, Jasa Rumah makan khusus anak- anak, Masakan Nusantara**

### **Abstract**

*Kids Eat & Play is a business that is engaged in children's restaurant services. This business offers various kinds of food for archipelago cuisine, namely rice panda blankets, sun rice, bear blanket rice, bird paste, colorful noodles, colorful soup. This business is located on the street of Attorney General R. Soeprapto, big hill, ilir barat 1. The reason for choosing this business is due to the absence of archipelago restaurants specifically for children with playground facilities for children. Promotions that will be carried out through online media, brochures, and mouths mouth. In doing business KIDS EAT & PLAY requires a capital of Rp365,839,000 consisting of working capital, investment, legality, salary costs, and operations. Based on the financial analysis method used the return on capital for investments issued by KIDS EAT & PLAY is 2 years 2 months 20 days. Based on calculations using Payback Period (PP). The researcher also considered the business feasibility of KIDS EAT & PLAY services using the Net Present Value (NPV), with a yield of Rp. 178.499.429 which can be said to be feasible because the value of NPV> 0, then Internal Rate of Return (IRR) KIDS EAT & PLAY with a result of 19.24% which can be said to be feasible because the IRR value of the BI rate is 5.75%*

and the Average Rate of Returns (ARR) KIDS EAT & PLAY with the results of 107% of the results said that this business is feasible on the road because the results are more than 100%, and the KIDS EAT & PLAY Provitability Index (PI) is 1.49 which is feasible because the PI value  $> 1$ . From all the results of the calculation, KIDS EAT & PLAY is feasible to run as a micro, small and medium business. Based on the business feasibility aspect, Kids Eat & Play is suitable to run and carry out prosecutions in the future.

**Keywords:** *Kids Eat & Play, Special children's restaurant services, Nusantara cuisine*

## 1. Pendahuluan

Makanan merupakan kebutuhan dasar manusia untuk keberlangsungan hidup dan sebagai sumber energi untuk menjalankan aktifitas fisik maupun biologis dalam kehidupan sehari-hari. Makanan yang dikonsumsi manusia harus memenuhi standardnya sebagai salah satu kebutuhan untuk mendapatkan energi yang baik bagi tubuh manusia untuk melakukan semua aktifitas secara rutin. Makanan yang dikonsumsi oleh tubuh harus sehat dalam arti memiliki nilai gizi yang optimal dan lengkap. Makanan yang masuk kedalam tubuh kita harus sehat, bersih dan *higenis* (Wulansari, 2013). Jadi makanan merupakan salah satu kebutuhan yang dikonsumsi untuk mendapatkan energi yang baik bagi tubuh manusia untuk melakukan semua aktifitas secara rutin.

Rumah makan cepat saji telah masuk keseluruh penjuru kota di Indonesia dengan menawarkan masakan cepat saji, praktis, aman, bersih dan tidak memakan waktu yang lama, sebagian orang yang tidak memiliki waktu yang banyak untuk memenuhi kegiatan memasak. Pada saat ini banyak sekali makanan di Indonesia yang menawarkan berbagai jenis makanan yang dihidangkannya, sebagai contoh rumah makan cepat saji( *fast food restaurant* ), rumah makan *Chinese food*, rumah makan padang dan beberapa nama makanan lainnya.

Berdasarkan data dari Gabungan Pengusaha Makanan dan Minuman (GPMMI, 2014), pemain bisnis kuliner di Indonesia didominasi oleh usaha kecil dan menengah (UKM) dimana 70% pemain bisnis kuliner adalah pengusaha skala kecil dan menengah. Menurut Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi No.KN.73/PVVI05/MPPT-85 tentang Peraturan usaha Rumah Makan, dalam peraturan ini yang dimaksud dengan pengusaha Jasa Pangan adalah : “Suatu usaha yang menyediakan jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial”. Sedangkan menurut peraturan Menteri Kesehatan RI No. 304/Menkes/Per/89. Tentang rumah makan maka yang dimaksud rumah makan adalah satu jenis usaha jasa pangan yang bertempat di sebagian atau seluruh bangunan yang permanen dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan untuk proses pembuatan, penyimpanan dan penjualan makanan dan minuman bagi umum ditempat usahanya. Rumah makan merupakan pelayanan jasa dengan memberikan penawaran makan dan minum yang tersedia. Di Indonesia khususnya di kota Palembang rumah makan banyak didominasi oleh makanan cepat saji yang cukup banyak permintaanya. Selain makanan cepat saji yang menjadi daya tarik, tetapi juga rumah makan yang menyediakan tempat bermain untuk anak-anak.

Visi usaha yang akan dijalankan Kids Eat & Play yaitu menjadi salah satu pilihan tempat makan dan tempat bermain anak- anak yang berkonsep nusantara, serta memberikan pelayanan yang memuaskan dan nyaman bagi keluarga pada tahun 2024. Misi usaha yang akan di jalankan yaitu; (1) Memberikan asupan gizi 4 sehat 5 sempurna, (2) Menyediakan tempat bermain anak, (3) Menyediakan tema berbentuk panda, (4) Menjadikan restoran yang ramah bagi anak – anak, (5) Bahan baku yang digunakan terjamin sehat untuk anak- anak. Tujuan usaha yaitu; (1) Asupan gizi yang dibutuhkan tumbuh kembang anak- anak dengan memberikan makanan sehat dan bergizi, (2) Menyediakan fasilitas bermain anak-anak yang nyaman, (3) Tema panda yang memberikan tampilan lucu dan unik yang cukup digemari anak-anak, (4) Restoran yang ramah lingkungan, dan bebas asap rokok, (5) Bahan yang digunakan tidak mengandung bahan berbahaya maupun pewarna.

## **2. Gambaran Usaha**

Kids Eat & Play merupakan usaha yang bergerak dibidang jasa yakni rumah makan khusus anak- anak serta memfasilitasi tempat bermain anak- anak. Konsep usaha Kids Eat & Play ialah suatu usaha rumah makan yang memberikan nuansa serba panda dari tampilan makan serta ruangan dan logo. Untuk target pasar Kids Eat & Play untuk semua masyarakat di kota Palembang, Khususnya Ilir barat 1. Kids Eat & Play juga memberikan jasa yang terpercaya untuk konsumen dapat memesan melalui media online. Untuk pemesanan online dapat langsung ke Instagram, *WhatsApps*, Line, dan langsung *Contact Person*.

Keunikan Kids Eat & Play adalah terletak pada dekorasi ruangan yang dibuat semenarik mungkin agar konsumen nyaman berada didalam ruangan *KIDS EAT & PLAY* , dekorasi ruangan dibuat dalam karakter panda, tidak hanya ruangan saja, akan tetapi makanan juga dibentuk karakter panda dalam hal ini bentuk nasinya dibuat mirip dengan karakter panda, serta didukung juga dengan tempat bermain, dimana pada rumah makan nusantara belum ada rumah makan memfasilitasi tempat bermain. Penulis memilih karakter panda karena selain pipinya yang tembam dan gaya berjalannya yang unik karena kakinya yang pendek, dapat merangsang sirkuit otak manusia. Khususnya, bagian otak yang bekerja saat terjadi interaksi dengan bayi dan anak-anak.

Keunggulan dari Kids Eat & Play yaitu; (1) Semua makanan tidak menggunakan bumbu yang sudah jadi, diracik sendiri menggunakan kaldu ayam dan sapi, (2) Semua makanan yang dimasak lebih segar, dikarenakan menggunakan minyak goreng untuk 1 hari, (3) Minuman terbuat dari jus buah asli dan susu yang baik untuk anak-anak, (4) Bahan baku yang digunakan *fresh* atau segar, (5) Harga yang di tawarkan cukup terjangkau, dapat dinikmati oleh semua kalangan, (6) Arena bermain dijaga kebersihan bagi anak-anak, (7) Menggunakan ahli gizi.

## **3. Aspek Pemasaran**

Segmentasi geografi Kids Eat & Play ialah khususnya untuk masyarakat daerah ilir barat 1 dan umunya untuk seluruh masyarakat dikota Palembang, segmentasi demografi Kids Eat & Play adalah usia 3–12 tahun, berjenis kelamin laki-laki dan perempuan yang berpendapatan menengah maupun keatas, segmentasi psikografis *Kids Eat & Play* adalah orang - orang yang membutuhkan jasa pelayanan makanan untuk anak - anak yang tidak memiliki waktu untuk melakukan kegiatan memasak, segmentasi perilaku ialah dengan memberikan sikap yang ramah dan memberikan pengetahuan dengan menempel beberapa ciri- ciri panda yang ada.

Target pasar Kids Eat & Play adalah khusus untuk anak - anak mulai dari usia 3 – 12 tahun yang ingin makan pagi, siang maupun malam hari. Tidak tutup kemungkinan semua kalangan bisa makan dirumah makan *Kids Eat & Play*. Positioning Kids Eat & Play ialah sebagai jasa pelayanan rumah makan dengan menawarkan makanan sehat bagi anak-anak maupun orang tua dengan menu masakan nusantara, selain itu juga terdapat berbagai minuman jus buah asli dan milk shake yang sangat digemari oleh anak – anak. *KIDS EAT & PLAY* dapat dijadikan referensi pilihan makanan yang sehat bagi anak-anak. Minat konsumen terhadap survei *KIDS EAT & PLAY* yang berminat dengan masakan nusantara rata-rata sebanyak 20% berdasarkan hasil survei yang dilakukan peneliti kepada pesaing dengan metode wawancara langsung. Dari 70 kuisioner yang disebarkan terdapat

**Tabel 1 Hasil 70 Kuisioner**

Keterangan	Persentase %	Responden
Paket Nasi Selimut Panda	25,7	18
Paket Nasi Matahari	21,4	15
Paket Mie Warna-Warni	15,7	11
Paket Pasta burung	12,9	9
Paket Sop Warna- Warni	10	7
Paket Nasi Selimut Beruang	14,3	10
<b>Total Responden</b>	100	70

**Tabel 2 Perkiraan pendapatan Permintaan Produk Paket Restoran KIDS EAT& PLAY 3 Tahun Kedepan**

Tahun	Jumlah Permintaan
2019	56.324
2020	59.534
2021	62.927

**Tabel 3 Penawaran Pesaing 3 Tahun Mendatang**

Tahun	Perkiraan Penawaran
2019	36.000

2020	38.052
2021	40.221

Strategi pemasaran perusahaan terhadap pesaing, Produk Kids Eat & Play berupa nasi selimut panda, nasi matahari, nasi sekimut beruang, mie warna – warni, sop warna – warni, pasta burung dan juga memberikan perbedaan produk yang dijual dengan pesaing dengan bisnis yang sama.



**Gambar 1 Produk yang di tawarkan**

Kids Eat & Play membuat suatu logo untuk menunjukan ciri khas dari Kids Eat & Play sendiri dan memberikan makna kepada konsumen. Logo merupakan elemen penting dalam menjalankan bisnis atau usaha untuk memperkenalkan produk dan dapat membantu daya ingat maupun daya tarik konsumen dalam mencoba sebuah produk.



**Gambar 2 Produk Minuman**



**Gambar 3 Logo Kids Eat & Play**

Kids Eat & Play menawarkan harga permenu yang masih terjangkau yang cukup bersaing terhadap pesaing. Kids Eat & Play tetap memberikan kualitas bahan, kegunaan bahan yang higienis, dan memberikan pelayanan terbaik bagi konsumen. Harga yang ditawarkan untuk permenu Rp. 40.000,- sampai Rp. 50.000,- . Promosi dilakukan melalui media sosial, brosur, maupun mulut ke mulut. Pemanfaatan media sosial dirasakan sangat efektif untuk membantu promosi dan mengurangi biaya yang dikeluarkan sebagai promosi. Kids Eat & Play melakukan *sales promotion* dengan cara Instagram dan WhatsApp. Penjualan Personal (*Personal Selling*), Kids Eat & Play akan melakukan kepada teman, keluarga, kerabat, dan masyarakat dilingkungan sekitar tempat tinggal dan tempat bisnis usaha yang penulis kenal.

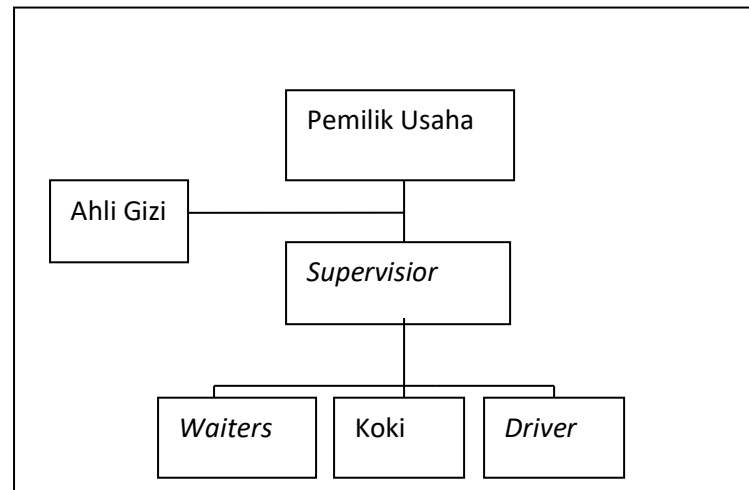
Dengan brosur dan kartu nama dibagikan langsung kepada konsumen di tempat- tempat umum. Usaha *Kids Eat & Play* akan dibuka Jalan Jaksa Agung R. Soeprapto No.1445 Kelurahan Bukit Besar Kecamatan Ilir Barat 1. Lokasi tersebut dekat dengan sekolah, perkantoran, dan ramainya penduduk tempat tersebut memberikan peluang besar dalam membangun perencanaan usaha didukung juga sedikitnya rumah makan yang berada di lokasi tersebut, dan juga memberikan kemudahan konsumen karena berada di pinggir jalan dan didukung dengan tempat parkir yang luas, serta akses sarana transportasi yang memadai. Kualitas karyawan Kids Eat & Play menggunakan tenaga kerja untuk memperlancar kegiatan operasional guna memenuhi permintaan pelanggan. Tenaga kerja yang dimiliki Kids Eat & Play 7 orang, terdiri dari Juru masak di rumah makan Kids Eat & Play ada 1 orang dan dilengkapi dengan 6 orang karyawan, dimana 1 orang *supervisor*, 2 waiters, 1 orang ahli gizi, 1 orang *driver*, dan 1 orang pemilik. kriteria karyawan Kids Eat & Play sopan, ramah, dan disiplin serta memberikan pelayanan terbaik bagi konsumen.

Proses yang dilakukan Kids Eat & Play menjelaskan mengenai proses produksi atau pengolahan makanan yang diawali dengan pemesanan bahan baku terlebih dahulu, dimana bahan baku yang telah dipesan di pasar dapat diambil langsung, dan dibersihkan dan disiapkan untuk memaksimalkan waktu menunggu konsumen, lalu proses memasak, terakhir dikemas, serta diberi hiasan untuk

menarik anak- anak menyantapnya. Untuk *take away* dapat dilakukam pengemasan serta *labeling* setiap kemasan. Bukti fisik merupakan suatu hal yang nyata dilakukan atau dikerjakan mempengaruhi suatu keputusan konsumen dalam membeli dan menggunakan produk atau jasa sangatlah penting, maka dari itu Kids Eat & Play menggunakan foto-foto sebagai bukti fisik makanan yang dijual, disertai dengan kartu nama, brosur, dan logo.

#### 4. Aspek Organisasi dan Manajemen

1. Nama Usaha : KIDS EAT & PLAY
2. Jenis Usaha : Tempat Makan Anak- Anak
3. Alamat Usaha : Jln. Jaksa Agung R. Soeprapto No.1445
4. Nama Pemilik : Siska Oktavia
5. Status Pemilik di Usaha : Pemilik Usaha
6. Struktur Organisasi :



**Gambar 4 Struktur Organisasi Kids Eat & Play**

Kegiatan pra operasi yang dilakukan Kids Eat & Play adalah melakukan survey pasar yang digunakan untuk menyusun rencana usaha. Dalam melaksanakan survei, penulis melakukan kunjungan serta wawancara langsung ke pesaing sejenis yang berada di kota Palembang. Setelah kegiatan survei dilakukan penulis mulai melakukan penyusunan rencana untuk membuka usaha baru dengan berbeda konsep produk, dari segi makanan dan penyajian, mungkin yang mirip hanya system yang digunakan pesaing. Selain kegiatan pra operasi, Kids Eat & Play juga melakukan penjadwalan pelaksanaan kegiatan usaha dapat dilakukan dengan baik dan terkontrol.



Tabel 4 Inventaris KIDS EAT &amp; PLAY






No.	Keterangan	Jumlah	Harga per unit (Rp)	Total Harga (Rp)
<b>Inventaris Kantor</b>				
1	 <i>Handphone</i>	1 Unit	1.800.000	1.800.000
2	 <i>Wallpaper</i>	12 M	26.000	310.000
3	  <i>Air Condicione</i>	2 Pcs	3.1000.000	6.200.000
4	 <i>Telivisi</i>	1 pcs	2.500.000	2.500.000








5	 <p>Sound system+ Mic</p>	1 Set	4.000.0000	4.000.000
<b>Inventaris Rumah Makan</b>				
6	 <p>Set Printer dan Mesin Kasir</p>	1 unit	3.600.000	3.600.000
7	 <p>Blender</p>	1 Unit	150.000	150.000
8	 <p>Kompor Gas</p>	2 Unit	242.000	484.000




9	 <p>Set Panci</p>	1 Unit	520.000	520.000
10	 <p>Kulkas</p>	1 Unit	2.300.000	2.300.000
11	 <p>Set Spatula</p>	1 Unit	162.000	162.000
12	 <p>Set Pisau</p>	1 Unit	200.000	200.000

13	 <p>Seragam Karyawan</p>	7 unit	40.000	280.000
14	 <p>Panci Kukus</p>	1 Unit	180.000	180.000
15	 <p>Penjepit</p>	2 pcs	10.000	20.000
16	 <p>Piring</p>	24 pcs	8.000	192.000
17	 <p>Permainan Anak- Anak</p>	1 Set	10.000.000	10.000.000

18	 <p>Wastafel</p>	1 pcs	1.000.000	1.000.000
19	 <p>Saringan Minyak</p>	2 pcs	32.000	64.000
20	 <p>Tabung Gas 12Kg</p>	4 pcs	137.000	548.000
21	 <p>Box Tissue</p>	8 pcs	20.000	160.000
22	 <p>Meja</p>	8 pcs	250.000	2.000.000

23	 Kursi	35 pcs	8.000	2.800.000
24	 Sendok	36 pcs	4.000	144.000
25	 Garpu	36 pcs	4.000	144.000
26	 Mangkok	24 pcs	10.000	240.000

27	 <p><i>Rice Cooker</i></p>	1 pcs	700.000	700.000
28	 <p><i>Microwave</i></p>	1 pcs	500.000	500.000
29	 <p>Jam Dinding</p>	2 pcs	50.000	100.000
30	 <p>Pengharum Ruangan</p>	1 pcs	150.000	150.000
31	 <p>Kuali</p>	2 pcs	180.000	360.000

32	 Timbangan	1 pcs	200.000	200.000
33	 Cangkir	35 pcs	8.000	280.000
34	 Talenan	2 pcs	10.000	20.000
<b>Total</b>				<b>42.164.000</b>

Perijinan sangatlah penting dalam melaksanakan dan menjalankan kegiatan usaha, suatu bisnis dikatakan illegal dan akan berurusan dengan hukum jika tidak memiliki izin usaha yang jelas dan lengkap. Untuk itu, Kids Eat & Play dalam menjalankan usaha harus memiliki perijinan dari pemerintah tempat berdirinya usaha, serta akan membutuhkan surat izin usaha seperti SIUP(Surat Izin Usaha Perdagangan), SITU( Surat Izin Tempat Usaha), dan TDP (Tanda Daftar Perusahaan). Proses dalam pembuatan izin usaha akan mengikuti prosedur yang telah ditetapkan oleh pemerintah kota Palembang dan mengajukan perizinan tersebut, Kids Eat & Play telah menyiapkan beberapa syarat dan ketentuan yang harus dipenuhi dalam mengajukan perijinan usaha. Berikut beberapa syarat dan ketentuan yang harus dipenuhi.

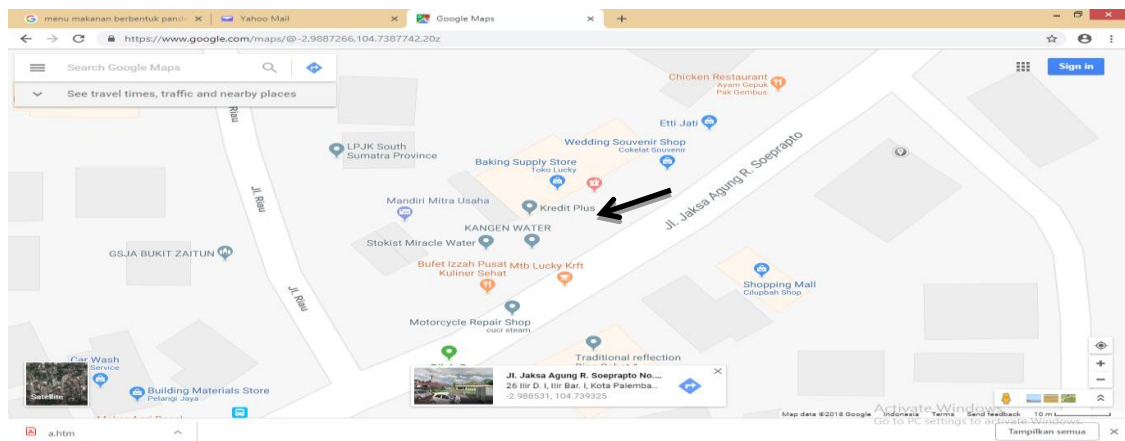
**Tabel 5 Supply KIDS EAT & PLAY**

No.	Nama Barang	Jumlah	Keterangan
1	Botol Jus	500 pcs	Sebagai wadah jus buah
2	Take Away Plastik	500 pcs	Sebagai wadah makanan



3	Kertas Nota	2 gulung	Bukti pembayaran
4	Pena	1 lusin	Sebagai alat tulis
5	Isi Gas Elpiji	4 tabung (12kg)	Sebagai alat memasak
6	Kantong Plastik	3 bungkus	Tempat menaruh makanan
7	Sabun Cuci Piring	2 botol	Memcuci peralatan
8	Tissue	4 bal	Membersihkan noda
9	Isi Pengharum Ruangan	1 revil	Memberikan aroma segar
10	Sendok Plastik	100 pcs	Sebagai alat untuk makan
11	Logo di Wadah	100 pcs	Untuk ditempelkan dipermukaan kemasan
12	Brosur	150 pcs	Alat bantu promosi penjualan

## 5. Aspek Produksi



**Gambar 5 Lokasi Usaha Kids Eat & Play**

Lokasi usaha yang akan digunakan dalam penjualan KIDS EAT & PLAY adalah Jalan Jaksa Agung R. Soeprapto No.1445 Kelurahan Bukit Besar Kecamatan Ilir Barat 1, sebelah Istana Kristal Bukit Besar. Berikut adalah denah lokasi usaha yang akan digunakan. Rencana tata letak (*Layout*)



**Gambar 6 Tata Letak Kids Eat & Play**

Kids Eat & Play merupakan jasa rumah makan khusus anak – anak . Berikut proses pemesanan hingga makanan siap disantap konsumen:

- |           |  |
|-----------|--|
| Tahapan 1 | konsumen melakukan pemilihan menu makanan yang telah diberikan.                        |
| Tahapan 2 | konsumen telah memilih sesuai dengan keinginan, dan memesan sesuai dengan daftar menu. |
| Tahapan 3 | konsumen melakukan pembayaran yang sesuai dengan pemesanannya.                         |
| Tahapan 4 | konsumen dapat menunggu di meja dan kursi yang telah disediakan.                       |
| Tahapan 5 | konsumen menunggu makanan yang akan disajikan dan diantarkan langsung oleh karyawan.   |
| Tahapan 6 | konsumen menunggu dapat juga menikmati fasilitas permainan yang telah disediakan.      |
| Tahapan 7 | makanan yang disajikan dapat disantap langsung oleh konsumen.                          |
| Tahapan 8 | konsumen dapat bermain kembali tidak ada batas waktu.                                  |






**Tabel 6 Bahan Baku dan Bahan Pembantu KIDS EAT & PLAY**






Bahan Baku	Bahan Pembantu
Ayam	Tisu Makan
Agar- agar	Sendok Plastik
Alpukat	Botol Plastik
Beras	Kemasan Plastik
Bawang Merah	Sabun Cuci Piring
Bawang Bombai	Spon Cuci Piring
Bawang Putih	Kain Lap
Buncis	Kantong Plastik
Bakso	Garam
Brokoli	Gula
Bihun	Kecap Manis
Daun Seledri	Kecap Asin
Daging Sapi	
Daun Bawang	
Garam	
Gula Pasir	
Jaggung Manis	
Kentang	
Kacang Polos	
Kecap Manis	
Kembang Kol	
Lumput Laut	
Margarin	
Minyak Goreng	
Melon	
Mangga	
Mie Atom	
Milkshake greentea	
Milkshake Stowberry	
Sosis	
Susu	
Saos Tomat	
Santan	
Telur Puyuh	
Telur Ayam	
Timun	
Tepung Roti	
Tomat	
Wortel	

Dalam menjalankan sebuah usaha, tenaga produksi sangatlah dibutuhkan untuk memperlancar kegiatan produksi agar waktu yang diperoleh dapat dipergunakan secara efisien dan maksimal guna memehuni kebutuhan konsumen. KIDS EAT & PLAY menggunakan 7 tenaga produksi yang dimana termasuk 1 pemilik, 1 koki, 1 ahli gizi, 2 *waiters*, 1 *supervisor*, 1 *driver*. Penggunaan tenaga kerja dilakukan untuk membuat suatu pekerjaan menjadi efektif dan efisien.

**Tabel 7 Daftar Fungsi Mesin dan Peralatan KIDS EAT & PLAY**






No	Keterangan	Keterangan Fungsi
<b>Kantor</b>		
1	 Handphone	Sebagai alat yang digunakan untuk melakukan proses pemasaran melalui media sosial dan proses pemesanan secara online.
2	 Wallpaper	Sebagai mempercantik dinding, meberikan kenyamanan terhadap konsumen.
3	 Air Condicione	Digunakan untuk pendingin ruangan dan memberikan kenyamanan dalam ruangan.
4	 Telivisi	Digunakan untuk memberikan kenyamanan dalam kegiatan menunggu.






5	 <p>Sound system+ Mic</p>	Merupakan fasilitas tambahan yang digunakan untuk melakukan hiburan.
<b>Rumah Makan</b>		
6	 <p>Set Printer dan Mesin Kasir</p>	Digunakan untuk melakukan pembukuan dan bukti transaksi yang <i>real</i> .
7	 <p>Blender</p>	Digunakan untuk menghaluskan bumbu dan membuat jus buah.
8	 <p>Kompore Gas</p>	Digunakan untuk memasak makanan.
9	 <p>Set Panci</p>	Digunakan untuk merebus bahan baku sebelum diolah.





10	 <p>Kulkas</p>	Digunakan untuk menyimpan bahan baku pokok, sayur-sayuran, buah, dan bumbu yang merupakan kebutuhan sehari-hari.
11	 <p>Set Spatula</p>	Digunakan untuk mengaduk makanan dengan bumbu hingga merata.
12	 <p>Set Pisau</p>	Digunakan untuk memotong buah, bahan baku pokok, dan sayur-sayuran .
13	 <p>Seragam Karyawan</p>	Digunakan untuk media promosi dan merupakan pakaian seragam usaha .
14		Digunakan untuk mengukus pproses pembuatan <i>nugget</i> dan lainnya.

	Panci Kukus	
15	 <p>Penjepit</p>	Digunakan untuk melakukan penjepit Perkedel, <i>nugget</i> , martabak tahu, dan kentang goreng.
16	 <p>Piring</p>	Digunakan untuk penyajian makanan.
17	 <p>Permainan Anak- Anak</p>	Merupakan fasilitas tambahan daya tarik anaka-anak.
18	 <p>Wastafel</p>	Digunakan untuk membersihkan tangan.
19	 <p>Saringan Minyak</p>	Digunakan untuk penyaringan maknan yang digoreng.



20	 <p>Tabung Gas 12Kg</p>	Digunakan untuk alat pembantu memasak.
21	 <p>Meja</p>	Digunakan untuk menaruh makanan.
22	 <p>Kursi</p>	Digunakan untuk tempat duduk
23	 <p>Sendok</p>	Digunakan untuk mengambil bumbu dan mengambil makanan yang akan disantap.
24		Digunakan untuk membantu mengambil makan, dan menahan makanan saat dimasak dan dipotong.

	Garpu	
25	 <p>Mangkok</p>	Digunakan untuk meletakkan bahan baku yang telah disajikan.
26	 <p>Rice Cooker</p>	Digunakan untuk memasak nasi.
27	 <p>Microwave</p>	Digunakan untuk pemanas makanan.
28	 <p>Jam Dinding</p>	Digunakan untuk memberikan alarm dalam memasak makanan.
29	 <p>Pengharum Ruangan</p>	Digunakan untuk memberikan keharuman ruangan.

30	 Kuali	Digunakan untuk kegiatan memasak.
31	 Timbangan	Digunakan untuk melakukan pengukuran bahan baku yang akan di gunakan dalam porsi.
32	 Cangkir	Digunakan untuk tempat wadah jus dan milkshake.
33	 Talenan	Digunakan sebagai alat untuk mengiris, dan memotong bahan baku.

KIDS EAT & PLAY adalah usaha jasa rumah makan maka membutuhkan gedung yang merupakan tempat penjualan konvensional yang dilakukan di Jalan Jaksa Agung R. Soeprapto No.1445 Kelurahan Bukit Besar Kecamatan Ilir Barat 1, sebelah Istana Kristal Bukit Besar. Sewa gedung Rp 30.000.000,.

## 6. Aspek Keuangan

Modal merupakan unsur penting dalam menjalankan usaha. Permodalan Kids Eat & Play berasal dari modal orang tua sebesar 83% yaitu Rp. 300.000.000 dan modal sendiri 17% yaitu Rp. 65.839.000. Kebutuhan pembiayaan atau modal investasi, sebesar Rp. 42.310.000, biaya legalitas Rp. 3.000.000, sewa gedung Rp. 30.000.000, depresiasi Rp 8.894.667, Biaya modal kerja Rp 137.592.000, kebutuhan gaji Rp. 84.000.000, biaya operasional Rp. 68.937.000.

Tabel 8 Kebutuhan Modal Kerja

Produk	Biaya Perhari (Rp)	Biaya Perbulan (Rp)	Biaya Pertahun (Rp)
Nasi Selimut Panda	105.500	3.165.000	37.980.000
Nasi Matahari	80.400	2.412.000	28.944.000
Mie Warna-Warni	45.000	1.350.000	16.200.000
Sop Warna-Warni	46.000	1.380.000	16.560.000
Pasta Burung	58.500	1.755.000	21.060.000
Nasi Selimut Beruang	46.800	1.404.000	16.848.000
<b>Biaya Modal Kerja tahun 2019</b>			<b>137.592.000</b>
<b>Biaya Modal Kerja tahun 2020</b>			<b>141.939.907</b>
<b>Biaya Modal Kerja tahun 2021</b>			<b>146.425.208</b>

Tabel 9 Biaya Operasional

No	Keterangan	Jumlah	Harga perunit (Rp)	Harga (Rp)
<b>Biaya Operasional</b>				
1	Botol Plastik	500 botol	1.250	625.000
2	Kemasan Plastik	500 pcs	2.000	1.000.000
3	Kantong Plastik	3 pax	7.000	21.000
4	Sendok Plastik	500 pcs	400	200.000
5	Sabun Cuci piring	5 bungkus	12.000	60.000
6	Tissiu	3 pax	24.000	72.000
Total Biaya Operasional				1.978.000
<b>Biaya Pemasaran</b>				
1	Pulsa	1 bulan	50.000	50.000
2	Kuota Internet	1 bulan	100.000	100.000
3	Brosur	1 rim	300.000	300.000
4	Kertas Printer	5 gulung	10.000	50.000
5	Pena	1 lusin	18.000	18.000
6	Kertas Catatan Pemesanan	1 buku	2.500	2.500
7	Striker Logo	500 lbr	500	250.000
8	Boneka Panda	100 pcs	7.000	700.000
Total Biaya Pemasaran				1.470.500
<b>Biaya Lain –Lain</b>				
1	Listrik	1 bulan	250.000	250.000
2	PDAM	1 bulan	200.000	200.000
3	Isi Gas Elpiji (12kg)	5 tabung	137.000	685.000
4	Biaya Transportasi	25 liter	6.450	161.250

	(bensin)			
5	Ahli Gizi	12 bulan	83.333	1.000.000
Total Biaya Pemasaran				2.296.250
<b>Biaya Operasional Tahun 2019</b>				<b>68.937.000</b>
<b>Biaya Operasional Tahun 2020</b>				<b>71.115.409</b>
<b>Biaya Operasional Tahun 2021</b>				<b>73.362.656</b>

Tabel 10 Rencana Penjualan

2019				
Produk	Harga (Rp)	Pcs/ Hari	Pcs/ Tahun	Total(Rp)
Nasi Selimut Panda	80.000	5	1.667	133.360.000
Nasi Matahari	80.000	4	1.387	110.960.000
Mie Warna-Warni	80.000	3	1.017	81.360.000
Sop Warna-Warni	70.000	2	648	45.360.000
Pasta Burung	70.000	3	836	58.520.000
Nasi Selimut Beruang	70.000	3	927	64.890.000
<b>Total</b>				<b>494.450.000</b>
2020				
Produk	Harga (Rp)	Pcs/ Hari	Pcs/ Tahun	Total(Rp)
Nasi Selimut Panda	82.528	5	1.761	145.331.808
Nasi Matahari	82.528	4	1.466	120.986.048
Mie Warna-Warni	82.528	3	1.075	88.717.600
Sop Warna-Warni	72.212	2	685	49.465.220
Pasta Burung	72.212	3	884	63.835.408
Nasi Selimut Beruang	72.212	3	979	70.695.548
<b>Total</b>				<b>539.031.632</b>
2021				
Produk	Harga (Rp)	Pcs/ Hari	Pcs/ Tahun	Total(Rp)
Nasi Selimut Panda	85.136	5	1.852	157.671.872
Nasi Matahari	85.136	4	1.550	131.960.800
Mie Warna-Warni.	85.136	3	1.137	96.799.632
Sop W.arna-Warni	74.494	2	724	53.933.656
Pasta Burung	74.494	3	934	69.577.396
Nasi Selimut Beruang	74.494	3	1.035	77.101.290
<b>Total</b>				<b>587.044.646</b>

Tabel 11 Laporan Laba Rugi

Keterangan	2019 (Rp)	2020(Rp)	2021(Rp)
Total Penjualan	494.450.000	539.031.632	587.044.646
Biaya Pengurus Legalitas	3.000.0000		
Biaya Sewa Gedung	30.000.000	30.948.000	31.925.957
Biaya Tetap:			
Biaya Gaji	84.000.000	86.654.400	89.392.679
Biaya Variabel:			
Biaya Modal Kerja	137.592.000	141.939.907	146.425.208
Biaya Operasional	68.937.000	71.115.409	73.362.656
Depresiasi	8.894.667	8.894.667	8.894.667
<b>Total Biaya</b>	<b>332.423.667</b>	<b>339.552.383</b>	<b>350.001.167</b>
EBT	162.026.333	199.479.249	237.043.479
Pajak ( 0,5%)	(2.472.250)	(2.695.158)	(2.935.223)
EAT	159.554.083	196.784.091	234.108.256

Tabel 12 Laporan Perubahan Modal

Keterangan	2019(Rp)	2020(Rp)	2021(Rp)
Modal Awal	365.839.000	525.393.083	722.177.174
EAT	159.554.083	196.784.091	234.108.256
Modal Akhir	525.393.083	722.177.174	956.285.430

Tabel 13 Estimasi Aliran Arus Kas Kids Eat &amp; Play

Uraian	Tahun 2019 (Rp)	Tahun 2020 (Rp)	Tahun 2021 (Rp)
<b>Pendapatan</b>	<b>494.450.000</b>	<b>539.031.632</b>	<b>587.044.646</b>
<b>Modal Investasi</b>	<b>42.310.000</b>		
Legalitas	3.000.000		
Biaya Operasional			
Bahan Baku	137.592.000	141.939.907	146.425.208
Gaji	84.000.000	86.654.400	89.392.679
Biaya Operasional	68.937.000	71.115.409	73.362.656
Depresiasi	8.894.667	8.894.667	8.894.667
Sewa Gedung	30.000.000	30.948.000	31.925.957
<b>Total Biaya Keluar</b>	<b>374.733.667</b>	<b>339.552.383</b>	<b>350.001.167</b>
<b>Arus Kas Masuk (EBT)</b>	<b>119.716.333</b>	<b>199.479.249</b>	<b>237.043.479</b>
Pajak(0.5% Pendapatan Bruto)	(2.472.250)	(2.695.158)	(2.935.223)
<b>Arus Kas Masuk Bersih Setelah Pajak (EAT)</b>	<b>117.244.083</b>	<b>196.784.091</b>	<b>234.108.256</b>
Depresiasi	8.894.667	8.894.667	8.894.667

<b>Kas bersih</b>	<b>126.138.750</b>	<b>205.678.758</b>	<b>243.002.923</b>
<b>Kas Awal Periode</b>	<b>365.839.000</b>	<b>491.977.750</b>	<b>697.656.508</b>
<b>Kas Akhir Periode</b>	<b>491.977.750</b>	<b>697.656.508</b>	<b>940.659.431</b>

Tabel 14 Neraca Kids Eat &amp; Play

Keterangan	2019(Rp)	2020(Rp)	2021(Rp)
<b>Aktiva Lancar</b>			
Kas	491.977.750	697.656.508	940.659.431
Total Aktiva Lancar	491.977.750	697.656.508	940.659.431
<b>Aktiva Tetap</b>			
Peralatan/ Mesin	42.310.000	33.415.333	24.520.666
Depresiasi	(8.894.667)	(8.894.667)	(8.894.667)
<b>Total Aktiva Tetap</b>	<b>33.415.333</b>	<b>24.520.666</b>	<b>15.625.999</b>
<b>Total Aktiva</b>	<b>525.393.083</b>	<b>722.177.174</b>	<b>956.285.430</b>
Utang Lancar			
<b>Ekuitas</b>			
Modal Akhir	<b>525.393.083</b>	<b>722.177.174</b>	<b>832.916.829</b>
Total Ekuitas	<b>525.393.083</b>	<b>722.177.174</b>	<b>832.916.829</b>
Total Passiva	<b>525.393.083</b>	<b>722.177.174</b>	<b>832.916.829</b>

Dalam melakukan usaha KIDS EAT & PLAY membutuhkan modal sebesar Rp365.839.000 yang terdiri dari modal kerja, investasi, legalitas, biaya gaji, dan operasional. Berdasarkan metode analisis keuangan yang digunakan pengembalian modal untuk investasi yang dikeluarkan oleh KIDS EAT & PLAY adalah 2 tahun 2 bulan 20 hari. Peneliti juga mempertimbangkan kelayakan usaha jasa KIDS EAT & PLAY *Net Present Value* (NPV), hasil nilai Rp. 178.499.429 yang dapat dikatakan layak karena nilai NPV > 0, *Internal Rate of Return* (IRR) KIDS EAT & PLAY dengan hasil 19,24% yang dapat dikatakan layak karena nilai IRR > dari BI rate 5,75% bulan Oktober tahun 2018 *Average Rate of Return* (ARR) KIDS EAT & PLAY dengan hasil 107,% yang dapat dikatakan bahwa usaha ini layak dijalankan lebih dari 100%, *Profitability Index* (PI) KIDS EAT & PLAY dengan hasil 1,49 yang dapat dikatakan layak karena nilai PI > 1. Dari semua hasil perhitungan tersebut, KIDS EAT & PLAY layak untuk dijalankan sebagai usaha mikro, kecil, dan menengah.